





傷物語

III 冷血篇

KIZUNA

全ての《物語》はここから始まる——

ADOMOGATAKI

目次

《II 赤血篇》あらすじ..... 4

特別対談① 原作：西尾維新×監督：尾石達也..... 6

特別対談 監督：尾石達也×総作画監督：守岡英行×演出：鈴木利正..... 10

厳選シーン解説..... 12

——心の底からの、喜びの声——..... 16

——いつも通りの笑顔..... 22

VS キスショット..... 28

総監督：新島裕之×プロデューサー：久保田光俊×

プロデューサー：岩上敦宏×担当編集：矢島真穂子 インタビュー..... 34

特別対談② 音楽監督：鶴岡幸太×音楽：神前 暁..... 38

エンディングテーマ「étoile et toi [édition le blanc]」歌詞..... 42

特長ものの「巻物編」制作背景 共ノ夢 冷山篇 収録楽曲一覧..... 44

音楽人タッグプロジェクト..... 46

プロダクトスタッフクレジット..... 48

Ⅲ 冷 血 篇

美しき吸血鬼キスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレードを
完全体へと戻すための戦いは終わった。

阿良々木暦は3人のヴァンパイア・ハンターに勝利し、

キスショットの奪われた四肢をすべて取り返した。

そして彼女との約束を果たしたことにより、

暦はようやく人間に戻る事ができるはずだったのだが……。

キスショットが入門とはかけ離れた存在であることを、
入門を失った異議して怒みのまぎれぬことを、暦は察知する。

鉄血にして熱血にして冷血の吸血鬼を完全復活させ、
自分は人間の敵になってしまったと懊悩する暦は――

原作

西尾維新

監督

尾石達也

羽川翼の捉え方

——まずは西尾さんに、三部作をすべてご覧になったの感想をお願いします。

西尾 素晴らしいかったです。(冷血篇)の完成前に、「これは絶対に素晴らしい映画になると思います」と発言していたのですが、本当に素晴らしい映画を作っていたで、感動しました。

尾石 そう言ういただけるとありがたいです。

西尾 こんないい話を書いたかな、と(笑)。もちろん、自分で書いた小説ではありますけど、劇場アニメという形で作っていただくと違う見え方もしたり、新たな気付きもあったりして。たとえば、「羽川はおかしいんじゃないか」と(笑)。

尾石 そうですね(苦笑)。

西尾 狂気のヒロインじゃないでしょうか。原作通りの描かれ方なんですけれど、改めて映像で見ると、

——羽川をどう描くかは、この作品のキーポイントだったとかがっています。

西尾 『化物語』に繋がっていると考えられていたんですよ？

尾石 そうですね。(冷血篇)のラストで、『化物語』の最終回の場所に2人を連れてきたいな、というのも最初から決めていました。『化物語』のときは、(戦場ヶ原)ひたぎに悪い入れを込めて作っていたんですよ。とにかくひたぎをいかに魅力的にするかに全精力を注いでいた。でも、12話での(暦とひたぎ)の星空のデートを描いたあとに、ちょっと羽川を救ってあげたい気持ちにシフトして、けど『化物語』では羽川が犠牲に終わるじゃないですか。

で、『傷物語』はそれ以前の、暦と羽川の出会いの話で、2人に「友達以上恋人未満」みたいな雰囲気があったものですから、そこで羽川を美味しく描いてあげたいという思いがあったんですよ。ところが、羽川を美味しくしようとすればするほど、さっきの西尾さんの話じゃないですけど、羽川の狂気みたいなものがより際立って行ってですね(笑)。逆に暦が羽川を選ぶという選択肢はやっぱりなかったんだなと納得してしまいました。極めつけは、(冷血篇)の体育倉庫のシーンですね。羽川の「相手のために死ねないのなら、私はその人のことを友達とは呼ばない」というセリフに、「えっ」となってしまった。暦と同じで、自分もあそこは絵コンテを描いて、ちょっとびっくりしたんですよ。

西尾 あのころの僕は、一体、どういうつもりで書

いたのかな。ともあれ、阿良々木くんの羽川への接し方が変わったのも、分からないでもないですよ。

尾石 『猫物語(黒)』で描かれた出来事がなかったとしても、あの段階ですでに羽川という選択肢はやっぱりなかったのかな、と。つまり、やっぱり羽川が救えなかったということですね……。

西尾 それがどうやってもこの物語の結論なんですよ。『傷物語』を三部作で作っても、やっぱり羽川は救えない。

尾石 全員不幸で終わるのが『傷物語』ですからね。原作がそうであろうと、少しは自分の力でなんとかしようと思っていたんですけど、やはりどうにもならなかったです(笑)。序盤は順調だったんですけどね。(鉄血篇)で最初に登場するあたりの羽川は可愛く描けました。でも、その笑顔が段々暗く見えてくる(笑)。

——「全員が不幸になる」という文章は作品の書き出しに置かれていますが、執筆のどの段階で書いたものだったんですか？

西尾 多分、書かれている場所のとおり、第一章の時点でそう書いたんだと思いますよ。

——最後まで書き上げてから足したわけではなく、最初からそういう気持ちだったんですね。

西尾 ただ、忍野メメがああいう形の結着を提案して、阿良々木くんがそれを選ぶっていう展開は、終わる直前まで決まっていなかった気がします。阿良々木くんが忍野を呼ぶシーンがあって、忍野が出てくるところまで書いたところで、この事態にどう收拾をつけるのかは、僕としても「忍野さん、頼みますよ」という気分でした。借りをこめて阿良々木くんに忍野を呼ばせたんです。もちろん、『化物語』を先に書いているから、最終的に「キスショット」が子供になるのは決まっていたわけですけど、そこに至るまでにどんなプロセスがあったのかは、『傷物語』を書きながら考えていました。そもそも『傷物語』では、羽川があんなにクローズアップされる予定はなかったはずですから。あくまでキスショットと阿良々木くんの話を書くつもりでしたからね。

ありえたかもしれない、別の『傷物語』

——当初のプランだと、男の子のキャラを出す予定だったんですよね？

西尾 そうです。後に老倉育として活かされることになる、阿良々木くんの男友達ですね。本当は阿良々木くんの男友達がキスショットに食べられる話だったんですが、その友達の役目を羽川が担うことになったんですが、羽川が食べられたら歴史が変わってしまうので、結果、羽川はヒロインではなく親友的なポジションを担う方向に進んでいった気がします。友達を食べられちゃうと、流石に忍との関係性の修復も難しいですね。

尾石 そうですね。

西尾 でも今から思うと、予定通りに書いていたら現在の(物語)シリーズはなかったでしょうから、恐ろしいですね。ともあれ、(冷血篇)でギロチンカッターが食べられるのは、もともと阿良々木くんの友

達が食べられる予定だった、ということです。

——阿良々木くんの友達を、キスショットは保存食だと認識していたから、復活したあとで食べちゃった……というストーリーの流れは考えられますものね。

西尾 そう。元々イメージしていた『傷物語』はそういうストーリーだったんです。でも、それだとあまり上手に書けなかったんですね。書けなかった原因は、阿良々木くんが男友達に似合わないからかもしれない(笑)。

尾石 層の男友達というのも、それはそれで興味はありますけどね(笑)。

西尾 しかし展開を変えたおかげで、今もキスショットは忍野忍として〈物語〉シリーズにずっと出続けているわけですし、本人や阿良々木くんがどう思っているかはともかく、傍から見分にはけっこういい隠居生活を送っているのだから、変えてよかったなと思いますね。ギロチンカッターが食べられた話も、映像で観るとけっこうハードな展開だったので、

ギロチンカッター主体の短々篇(注:『傷物語』ビジュアルブックPART2収録)を書いてフォロー(?)しました。

尾石 あの短々編で大分ギロチンカッターの印象が変わりました。

西尾 食べられるのは変わらないけど、食べられかたはあるだろうなと思ひまして。

尾石 よかったです。ギロチンカッターは映画では見せ場が作れませんでしたから……。

西尾 しかし、あのころの僕には、そのバージョンの『傷物語』は書けませんでした、今はなおさら書けないです。その後のベストな〈物語〉シリーズを知ってしまっていますからね。

文字だけの世界を 映像にするために

西尾 層とキスショットのバトルのパートについては、絵コンテを見たときの印象も覚えているんです。

「これはすごい」と。

尾石 そう言ってもらえるとすごくありがたいですね。

西尾 大量の首がゴロゴロ転がるのとかすごいなと思いました。あと阿良々木くんが赤ちゃんみたいになるところ。

尾石 頭が生えて。

西尾 あれはもう文章では不可能だな、と思いました。映画ならではだと。

尾石 制作に入る前から、ラストバトルをああするというのは決めていたんですね。

西尾 絵的な部分を、ですか？

尾石 そうです。自分は最初に作りだすときにクライマックスのネタを固めてから作りだすタイプなんですよ。『化物語』の「するがモンキー」のときも、層と(神原)駿河の戦いのことを考えておいたんです。テレビで描くとき、あそこで血の表現がネックになるだろうから、血をカラフルな色にすることを決めておこう、と。今回のラストバトルも、冒頭の

シーンに取りかかる前にアイデアを決めてから作り出したんです。だからどちらかというと、大変だったのはそこに至るまでの流れですね。層がキスショットの食事シーンを見たあと、羽川が死のうとする層を止めるくだりが、シーンとしては難しかったです。羽川がどうやって引き留めるのかは、かなり苦労しました。逆にそのあとのおっぱいのシーンは、それほど難しくはなかったです。

——阿良々木くんの体がズタバロになったり、赤ん坊になったりや変化する、ビジュアルのアイデアはどう思い付かれたんですか？

尾石 とにかく「地獄」だという原作の言葉を手がかりにして考えていったんですけど、地獄を想像したことがないものですから、大変でしたね。完全な想像で地獄は作れないと思ったんですよ。で、現状の自分で考えうる地獄は何かということを考えながら、いろいろなものを参考にしていきました。難しいのは、そういう描写をするときって、自分の中の倫理観が問われるんですよ。過去の作品で首を吊る

描写をやるときも、当時の自分がギャグとして扱うことにすごく抵抗があったので、その描写をする上で自分の中で理屈を考えて、落としどころを見つけることに苦労しました。

——なるほど。

尾石 そのあたりもあって、『傷物語』って、自分にとってすごく重い話だったんですね。本当にキスショットが気の毒だし、層にしても問題が解決することなく、ずっとそれを背負って生きていくことになる物語です。そんな2人が戦う上に、さらに「地獄」という描写のあるシーンが映画の肝になるというのは、とにかく悩みました。アニメーションにする上で、あまりにグロテスクにしてしまうとアレだから、コミカルにすることで回避した部分はあるんですけど、自分の気持ちとしてはそういった重い気持ちで取り組んでいました。

——西尾さんは、そのような映像で膨らまされたというか、原作とはまた違ったイメージでビジュアル化された今作のシーンをご覧になって、どのような

ご感想を持たれたのでしょうか？

西尾 僕は小説を書いているとき、文字以外のイメージはほぼないんですよ。言葉の並びだったり、字の形だったり。小説を書くというのは、ある言葉を書く、その言葉が連鎖して増えていって、それが文章になっていくようなイメージが、強いて言えばあるんです。言葉の細胞分裂ですね。だから、映像のイメージ、音声のイメージ、BGMのイメージはほぼないので、仕上がった映像を見て「イメージが違う」みたいなことはないですし、映像にしてもらったときに初めて「あっ、こういう画だったのか」と思うことが多いです。もちろん、原作で露技場みたいな場面は出てきてないですから、それが原作にはない部分だというのは分かりますよ(笑)。でも、それに対して大きな違和感を抱くことは基本的にないと言っていいし、むしろいろんなクリエイターのフィルターを通すことによって物語が変質して表現されることを楽しんでます。音声も、僕はしゃべり方を考えて書いているわけではなく、句読点もしゃべ

りやすいようにではなく読みやすいように打っていますから、忠実に再現したら奇妙になってしまったりもする。そこはアニメを観るたびに、僕としても教えられているような感じですね。

尾石 「頭の中に文字しかない」という話が自分にとっては脅威というか、脳の中でどういう風に見えるのか、とても興味がありますね。思考の構造自体が違うんだらうな。自分はやっぱり映像を作る仕事だから、物事を映像ベースで考えているんです。それで言うところ『傷物語』の最初のきっかけは、学習塾の中に木が生えているのを下から見てる絵だったんですね。あれが最初に頭に浮かんだんです。これが自分にとっての映画版の学習塾だ、と。色々無理屈っぽく言ったりすることもあるんですけど、どちらかというとビジュアル先行で、演出としての理屈をあて付けてするために周りを埋めていくような考え方をしているように思います。

声優陣の熱演あつての 《冷血篇》

——キャストのみなさんのお芝居に関しては、どんな感想をお持ちでしょうか？

西尾 『傷物語』はテレビシリーズに比べて軽妙なセリフの量を抑えていることもあって、相対的に一言一言の重みが増していると思いましたね。だからこそ、息づかいでのお芝居だったり、あるいは絶叫だったりというのが非常に印象深かったです。

尾石 神谷さんのファンは『あそこの息づかいがよかった』みたいな感想を持たれるようですね。やっぱり息づかいのバリエーションは楽しんでもらえるんだな、と。

西尾 キスショットの年齢が4段階あるのもすごい。

尾石 そうですね。最後の戦いの前、どんどん小さくなっていくくだりは、途中で収録を止めずに、坂本（真綾）さんが一発録りで違う年齢を演じていた

んです。あの収録は本当に素晴らしいかったですね。キャストに関しては、神谷さんを筆頭に、みなさん総じて信頼しているので、自分としてはお任せという気持ちでした。その意味で言うと、絵コンテを描いているときに考えていたものから、声の演技の印象が一番変わったのはメメかなという気がしますね。メメは櫻井（孝宏）さんの芝居のアプローチが、『化物語』のときと少し変わっていたというか。

西尾 メメの登場自体が久しぶりでしたものね。尾石 それもありますし、『こう来るか！』と感じるアプローチが多かったような気がします。言い回しにディフォルメが効いた感じになっていたというか。絵コンテを描くときって、頭の中で自分でもセリフを読むんですよ。で、『こう言うかな？』と想像しているんですけど、たとえば、『冷血篇』の最後にある「ねぇ」という言い回しが、自分の想像とは違うもので、けれども素晴らしい。「バカじゃない？」とかもですね。もちろん、こちらのねらいとしても本当に完璧に、層をつき放してもらいたく

て、そういう意図からは外れていないんですけど。あとは本当に神谷さんの入れ込み方ですね。どれだけ「そのセリフは原作と違いますよ」と指摘されたか（笑）。こちらの意図ではなく、セリフが変わってしまっているところは、神谷さんが一言一言全部遺していただける。ありがたいです。

——尾石さんは神谷さんに、「神谷さんの方が層のことを分かっていると思うので」とおっしゃっていたとか。

尾石 それはもう、もちろん。

西尾 僕よりも分かっていると思いますよ。

——ええっ（笑）。

尾石 層にかける気持ちみたいなものは、尋常じゃないくらいに伝わってくるんですよ。しかも自分が筆って『傷物語』を作り続けている間も、ずっとテレビの方で層を演じてこられて、その部分で積んでいったものもあるでしょうし。

——では最後に、『傷物語』三部作の制作を終えた今、ファンへのメッセージをお願いします。

西尾 実は僕、これからまだ《冷血篇》の副音声の原稿を書くんですよ（笑）。

尾石 自分もまだ、リテイク分の原稿を描いています（笑）。

西尾 まだ我々はプロジェクトを終えていない……。

——失礼しました！（笑）

西尾 最終巻の副音声は羽川翼と忍野メメという、原作では頭がよすぎてあんまりお喋りの機会がなかった2人が、ようやく腰を据えてじっくりと話をするシーンを書ける。どんな感じになるのか、自分でも楽しみにしています。同じように楽しんでいただけたらうれしいです。

尾石 《冷血篇》を見ていただいたあとに、『鉄血篇』から通して3本観てもらえると、またちょっと印象が変わるんじゃないかという気がしています。パッケージ版は劇場公開時よりもさらによくなっていると思いますので、ぜひ、3本合わせてあらためて楽しんでみてください、という感じですね。

プロフィール

西尾維新

にしお・いしん……作家。第23回メフィスト賞受賞作『クビクリサイクル』でデビュー。代表作は同作に始まる『戯言』シリーズなど。

尾石達也

おいし・たつや……主な参加作品に『ばにぼにだっしゅ！』『さよなら絶望先生』（共にオープニングディレクター）、『ひだまりスケッチ』（プロダクションデザイン）、『ひだまりスケッチ×365』『化物語』（シリーズディレクター）など。

監督

尾石達也

総作画監督

守岡英行

演出

鈴木利正

特別
鼎談

〈冷血篇〉の絵コンテが できるまで

——改めてのご質問になりますが、『傷物語』とは尾石監督にとってどういった位置づけの作品なのか、お聞かせください。

尾石 やっぱ『化物語』って、その前日譚である『傷物語』まで観ないと完全には理解できない話だと思っていたんです。心血注いで『化物語』を作ってきた後で、その欠けたピースを捕う『傷物語』によりやく、しかも劇場版三部作として触れることができた。でも自分としては最終章となるこの〈冷血篇〉にたどり着くまで想像以上に長く辛い時期を過ごすことになってしまっただけ。

——その絵コンテについてですが、いざ取り掛かっ

てみて、いかがでしたか。

尾石 根本的な問題として、ずっと机に向かってコンテを描くことができなくて、とにかく動いてないと思いつかないんです。なので、シナリオと鉛筆を持ってひたすら町中を歩きました。そして出先で思いつくままにコマを描いて、それを後でパズルみたいに組み合わせて構成していった感じです。もちろん絵は机の上じゃないと描けませんので、いざ清書となったら机に戻りましたけど（笑）。

——どんなことを意識しながら絵コンテをきいていったのでしょうか？

尾石 自分なりに『傷物語』を読んで感じたことを映像にしつつ、ファンを驚かせたい、そして喜ばせたいということは常に考えていました。特に原作ファンの人たちが観ても新鮮に感じるようなものに

するというのは至上課題だったんです。なので、そのためのアイデア出しは苦心したところでもありました。

——そんな監督のコンテをご覧になっての感想をお聞かせください。

鈴木 全体的な雰囲気やカットの積み方などは『化物語』と同じだなと感じました。ただすごく描写の細かいことが印象的で。なんというか『化物語』のときはカットのテンポでどんどん進めていったのに、『傷物語』ではより丁寧に見せていきたいのかなという、そんな尾石さんの意図を感じました。それこそ体育倉庫のシーンなんてすごくねっこかったです（笑）。そういった部分まで含めて、尾石さんのやりたいことがコンテには明確に描かれてたなと、感じました。

守岡 僕が思ったのは、作画面でもとても質沢な作りのコンテだなと思いました。『傷物語』は全編にわたって作画がすごかったのですが、特にこの〈冷血篇〉は三部作の中でも層とキスショットのバトルシーンがすごく派手に描かれていて。原作を前もって読んで分かってはいたのですが、やっぱりいろんな意味で「大変だな」と思ったコンテでした（笑）。鈴木 でもあの戦いはアニメ史的にもエポックメイキングなものになったんじゃないかなと思っています。やっていることは凄惨で地獄絵図なんだけど、すごく笑えるっていう（笑）。そういう表現に落とし込むところは、尾石さんのすごさだなと思いました。

尾石 たしかにあのバトルシーンは、思わず笑っちゃうような映像に仕立て上げてみたかったというねらいがあります。そんな中で、思いが重くなったいくにつれて、だんだんとキスショットの楽しさが伝わっていく展開にできれば、という意図もありました。あとは単純に、アクションシーンにはやっ

ぱり動きの快感がありますので、エンタメとして上手く描写できたという風にも考えてはいましたね。

——そのようなバトルシーンを映像にするのは大変だったと思います。

尾石 でもどんなバトルシーンにするのかは、最初から決めていたんです。なのでむしろ、バトルに至るまでの流れをどうするかの方が悩んだくらいです。そして絵コンテさえ描いてしまえば、あとはもう大変なのはアニメーターさんですから。この最終決戦については、これまでアクションシーンを描いてきてくれたアニメーターさんたちでの総力戦を予定していました。最後はみんなでどデカイ火花を打ち上げて終わろう、みたいな。どのアニメーターの方も上手かったし、作監として守岡が見てくれるので、自分としては本当に楽でした。

鈴木 たまに見てて笑ってたもんね。原画見ながら（笑）。

尾石 やっぱ本当に上手いと笑っちゃうんです

よ。至福の時間でした。

守岡 総作画監督の僕としても、担当してくれていたのがスペシャルな原画マンの方たちばかりだったので、苦勞というような苦勞はなかったです。動きについては直すことがありませんから、キャラのバランスをチェックする、といったくらいです。

尾石 そういったアニメーターさんのがんばりは、間違いなく〈冷血篇〉の見どころですね。

羽川翼とキスショット、 ヒロインたちの描き方

——総作画監督として、守岡さんが印象に残っているシーンはありますか？

守岡 個人的に一番大変だったのは実は体育倉庫のシーンでした。長回しでの細かい芝居が続いて、地味ながら動きも多かったんです。アクションシーンの場合は、勢いがあればそこまで細かくチェックを入れなくても、意外と成立するんです。でも丁寧なお

芝居の中での1カットとなるとそういうわけにはいかないですから。羽川が闇を一生懸命に説得するところを松浦(力)さん、後半のおっぱいのシーンを相野(大樹)くんが担当してくれたのですが、お二方とも実に素晴らしいものをあげてくださってありがたかったです。

——そのシーンをはじめとして、〈冷血篇〉では羽川の出番が多かったと思います。描かれてみていかがでしたか？

守岡 キャラの設定画にならって猫口でずっと羽川を描いてたんですけど、使い分けがわからなくなり(笑)、最終的には全部猫口で描くことに決めました。でも体育倉庫のシーンで、鈴木さんから「ここはシリアスな場面なのに、猫口のままで大丈夫ですか」って聞かれたんです。もっともな指摘だったので尾石さんにも相談したのですが……最終的に猫口のままでいくことになりました。

尾石 守岡のことは全面的に信頼しているんです。なので僕が決めたことならそれで間違いない、とい

う気持ちがありました。

——もうひとりのヒロインであるキスショットについてはいかがですか。

守岡 〈鉄血篇〉で弱っていたときとは違って完全体となった状態のキスショットをどう描くかは、自分の中での課題でした。でもバトルシーンでは残忍な表情を描くことになるので、あえて美しさよりも強さや格好良さといった方向にウェイトを置いて描くことにしようと考えました。ただ僕は、『傷物語』のヒロインは、羽川よりもキスショットだと思っているんです。なので眉と語り合っているシーンについてだけは、できるだけ可愛く見えるように意識しました。尾石さんからも「恋人同士のような雰囲気」という指示がありましたし、ここでのキスショットを魅力的に描ければ、この後で人間を食べるシーンとのギャップも大きくなり、よりショッキングな映像になるのも思ったんです。

——**眉に血を吸われたキスショットも、今までにない彼女の姿として描かれています。**

守岡 あのキスショットは、本当にギリギリの段階で発注が来ました。ただし声は大人のままということだったので、少女な雰囲気というよりは、やつれていたキスショットというイメージで描きました。

——鈴木さんは〈冷血篇〉では前半部分の演出を担当されていますよね。

鈴木 そうですね。前半部分、国立競技場での戦い前までのパートを担当しました。前半と後半のどちらかを運べたのですが、後半のバトルシーンは技量の高いアニメーターがそろっているのでクオリティは担保されていると思えたんです。だとしたらお芝居を丁寧にらせていく会話劇の演出をやった方が面白いかなと思いました。

——では実際にそのパートを演出されてみて、いかがでしたか。

鈴木 とは言っても、基本的にお芝居の方向性自体は尾石さんのコンテに明確に描かれていましたし、それプラス担当の原田さんがより芝居を影らせて

くれていたので、自分から特に何か修正をしてもらうことはあまりなかったのですが(笑)。個人的に好きなシーンは、眉とメモとの会話の合間に、羽川が傘をさして物憂げに歩いていくカットが入るところです。すごく雰囲気があって特に気に入ってます。

長かった制作期間を終えて思うこと

——〈冷血篇〉を終えて、改めて『傷物語』全体を振り返っての感想をお聞かせください。

尾石 ラストシーンで羽川と眉が抱き合っている夢の大橋は、『化物語』最終回の舞台でもあるんです。そこに戻ってくることは最初から決めてたことでしたので、ようやくそこまでとり着けた……と、感慨深かったです。『傷物語』は辛い作業の連続で、自分にとっても苦しい時期が長く続いたのですが、そんな中で昔から信頼している鈴木さんと守岡に支えてもらったことは本当にありがたかったですし、

感謝の気持ちでいっぱいです。2人のおかげもあって、TVシリーズのころよりも精神的に救われてたんだと、そんな風に今改めて感じています。……ただ『傷物語』から解放されて半年が経ち、だいぶ記憶が風化してきたのか、その辛い記憶がなんだかちょっと美しい思い出になりつつあって、「大変だったけど楽しかったな」って言ってしまいそうな自分がいます(笑)。

鈴木 自分としては本当に楽しい仕事でした。誇ってもらえてありがたかったです。

守岡 まだパッケージ用のリメイク作業が続いているので、仕事としては終わってはいないんですけどね(笑)。僕としては〈冷血篇〉までの三部作をまとめて観てみることで、また作品の印象が変わると思っていますので、ぜひBlu-rayで三部作を一気に観て新たな発見をしてもらえたらと、そんな風に思っています。

尾石 そうですね。その後は西尾さんのキャラクターメンタリーを聴きながら観てもらえたらさら

に楽しんでもらえるはずです。劇場で観られた方も、このBlu-rayで初めて観られる方もいると思います。が、「3本通して買ってよかったな」って思ってもらえるような作品になっていると思います。三部作を改めて楽しんでもらえたら、幸せです。

プロフィール

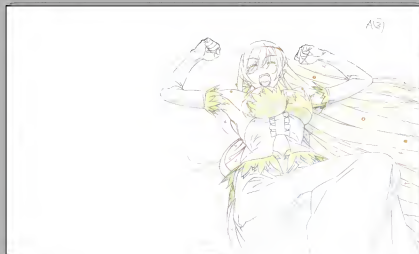
守岡 真行

もりおか・ひでゆき……主な参加作品に『まりあ†ほりっく』(キャラクターデザイン・総作画監督)、『さよなら絶望先生』(キャラクターデザイン・総作画監督)など。

鈴木 利正

すずき・りまさ……主な参加作品に『化物語』(絵コンテ・演出・原画)、『花物語』(オープニング絵コンテ・演出)など。

④ 英國人



——尾石監督と、どのような画作りを行ったか、またその際にあったディレクションなどあればお聞かせ下さい。
 田野 監督とはキャラクターの描きについて、細かくすり合わせをしました。『怪物語』は基本的にカゲ少なめの作画なのですが、このカゲを含めた一連のシーンは光景をはっきりと真正上より、カゲづから逃げられませんでした。カゲは細かくつやうと思えばいくらでもつけられますが、やりすぎると『怪物語』のシンプルな画作りから外れてしまいます。そのバランスをとるのが難しかったです。



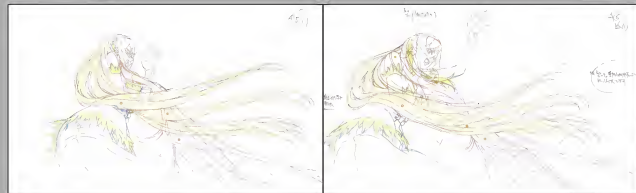
——実際にご担当されたカットのポイントや見ていただきたい箇所があればお聞かせ下さい。

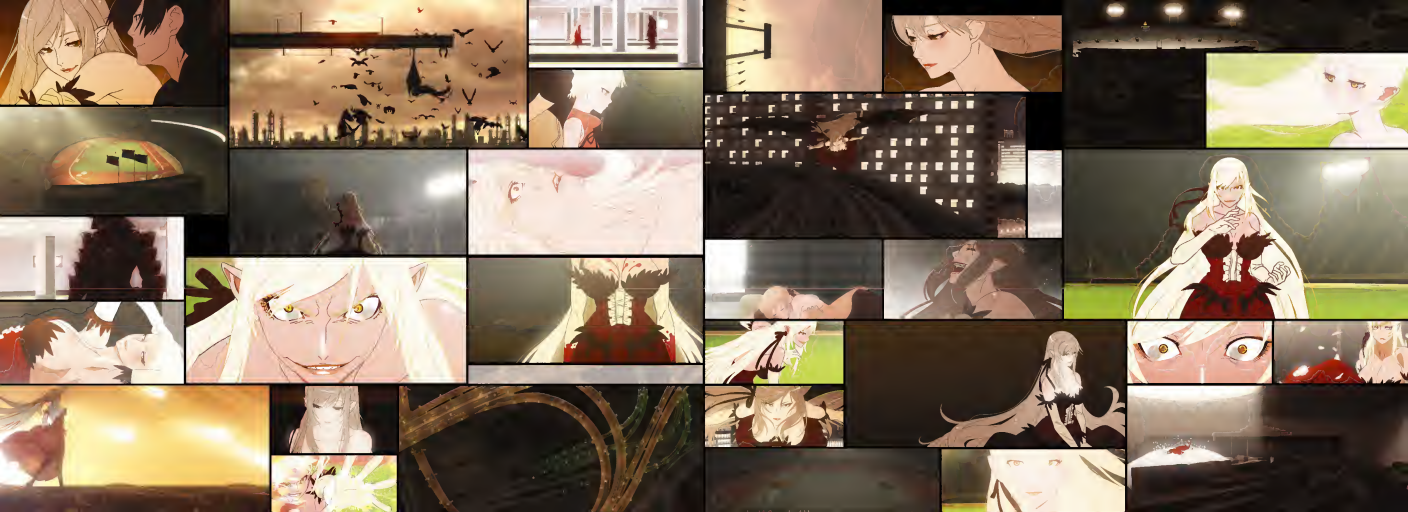
細野 キスショットは約800年も生きてきて「怪異の王」とまで呼ばれる圧倒的強者の存在であるにも関わらず、中身は意外と子供っぽかったり、メンタルが弱かったりとギャップが（最高に）かわいいキャラですね。このシーンは原作を読んだ時から好きで、とにかくはしゃいでかわいいキスショットを描こう……とがんばっていました。

このカットは髪が特に短くて大変だったので、その辺りを見ていただければと思います。(あと完成した映像だと早くてもわからないですが体の回転に合わせておバスト線を動かしましたのでよろしければ合わせて見てみて下さい……。)

——実際に完成されたフィルム（シーン）をご覧になってのご感想をお伺いさせていただきます。

相野 意外と上手くいったところ(ごくごくわずか)と失敗したところ(いっぱい)があって閉鎖しました……。つらいですね。
このシーンを見た方に少しでも「キスショットがかわいい!」と思っていただければ幸いです。

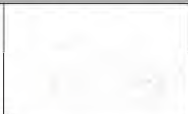
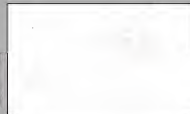
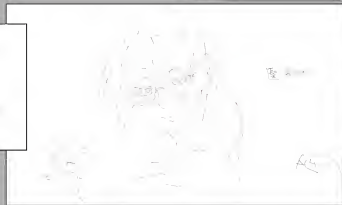




いつも通りの笑顔

放送シーン解説②

原画：松浦 力

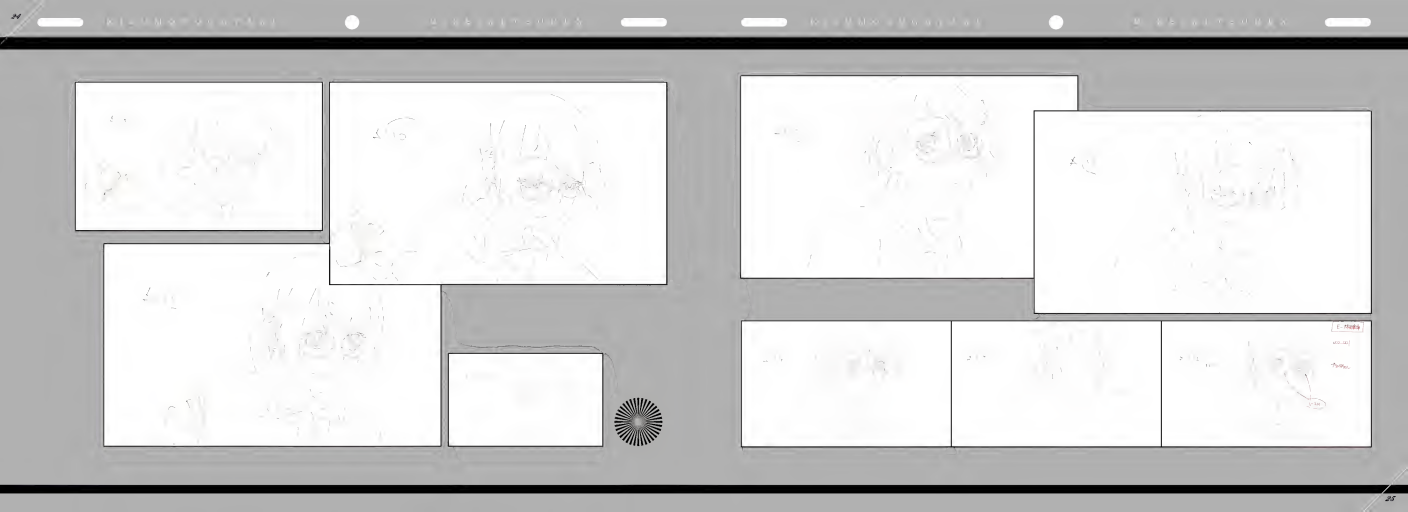


——尾石監督と、どのように作画を行ったか、またその際にあったディレクションなどあればお聞かせ下さい。

松浦 打ち合わせで尾石監督から言われたのは、「ディフォルメして可愛く!」との事だったのですが、なかなかうまく描けず、何度か描き直しました。

——実際にご担当されたカットのポイントや見ていただきたい箇所があればお聞かせ下さい。

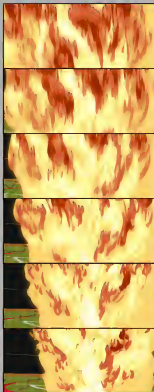
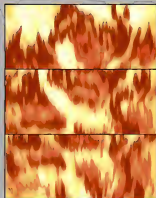
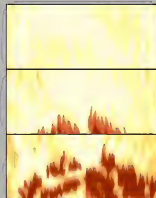
松浦 原画をたくさん入れたりして調整してみたのですが、上手くいくまでに時間がかかってしまいました。自分の眼界を出し切ったカットです。

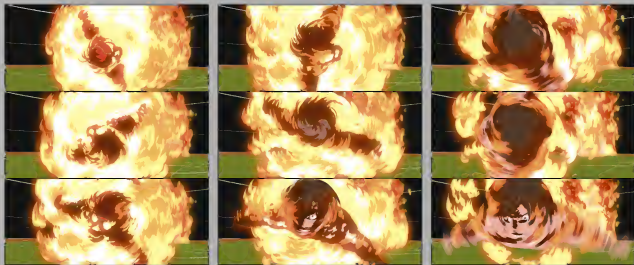




VS キスショット

原画：吉成 剛





——尾石監督と、どのように画作りを行ったか。

またその際にあったディレクションなどあればお聞かせ下さい。

吉成「鉄血篇」で随分自由にさせて貰った事もあり、「冷血篇」ではさらにシークエンスとの関与を大きくし、コンタ変更等の要望まで採用していただいたので大変楽しく作業出来たのですが、キスショットの握り向きカットで頭部を45°に傾げさせたのににはリタイクが来ました。

——実際にご担当されたカットのポイントや見ていただきたい箇所があればお聞かせ下さい。
吉成 アフレコまでが私が担当していたカットの原画ラフが間に合わない可能性があった
為、差し替え用のムービーを私が作成したのですが、

このカットが相当分では一番良く出来てましたね。お見せ出来ないのが残念です。



——実際に完成されたフィルム（シーン）をご覧になってのご感想をお伺いさせて下さい。

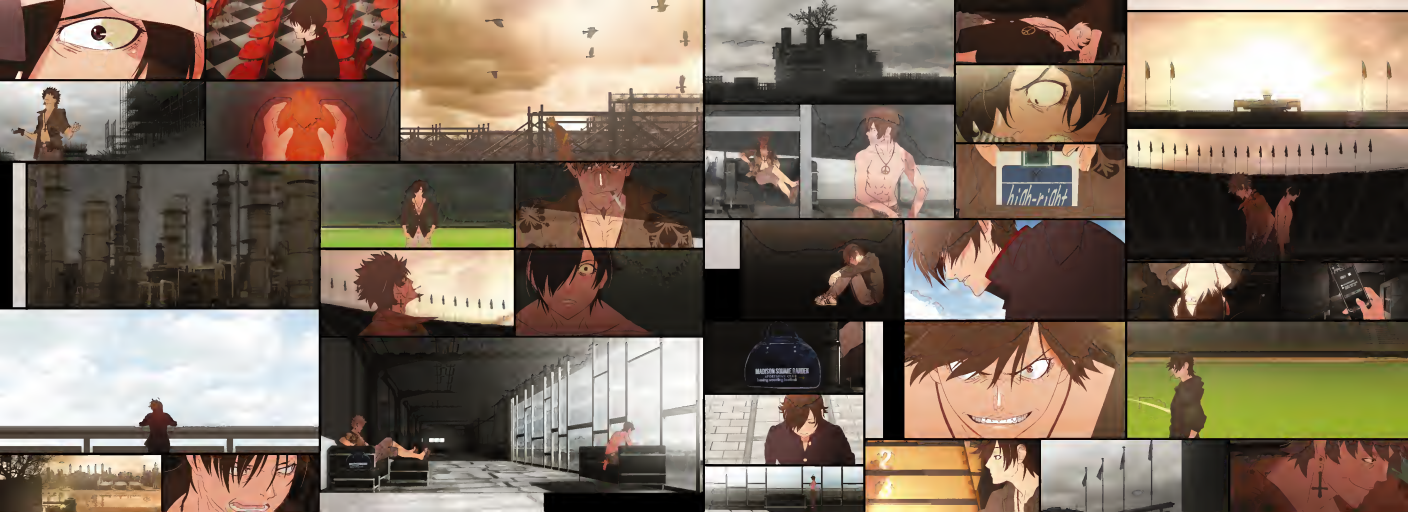
吉成 仕上げと仮撮影まで担当していたので完成映像の仕上がりにについては概ね予測出来ているつもりだったのですが、

実際には「やりすぎたか?」と「もっと大胆に作画すれば良かったかも?」という思いが結核する感覚でした。

全体に挑戦的な表現が多く面的にも緊張感のある作品ですので、客観的には「大丈夫」だと判断しました。

《鉄血篇》でもそうでしたが3Dと撮影の技術が素晴らしい、自分の作業分で不備を感じていた部分について見事に整えられていたので、とても有難く感じました。





総監督

新房昭之

プロデューサー

久保田光俊

プロデューサー

岩上敦宏

担当編集

矢島真理子

完成までこぎつけた今の思い

——『傷物語』三部作もこの〈冷血篇〉のパッケージの発売で一段落です。今のお気持ちはいかがですか？

岩上 やはりホッとしたという感じはありますね。制作発表から世の中に出すまで相当な時間がかかりましたし、最初は一本の劇場作品として考えていたのを三部作にすることになって、プロデュース面でも苦労した作品でした。

久保田 制作現場もです。すごく苦労して、いろいろやりながら最終的にあの劇場の形になったので、あまりにも長い時間が……ただ、それは関わったみんなが作品に対して愛情を持ちながら時間をかけてしまったからなんです。その結果として、お客さんをお待たせしてしまいましたけど、僕らとしても終

わって手ごたえは感じています。色んな反響や感想もいただいて、その意味でも本当によかったなと思っています。

——あれだけの高いクオリティの作品を作るというのは、やはり制作現場にも大変な負担がかかりましたか。

久保田 今回は、現場のプロデューサーたちが、スタッフィングも含めて管理をやってくれたこともあって、『傷物語』での自分の仕事は、セットアップするというか、現場を動かすまでの準備ですね。おっしゃるとおり、『傷物語』の物量というか、絵コンテがあがってきてから、これだけの内容を完成させるためにはどれくらいの時間とお金がかかるのか、それをどうやって捻出するのが心配でした。そこさえ調整できてしまえば、あとは馬力のある若いスタッフががんばるのを、軌道を大きく外れないように見

守るだけでした。新房さんも岩上さんも含めて、現場を動かし始めるまでが一番悩んだところだったのかなと思います。

岩上 そうですね。企画の発表から作品の完成までおよそ6年かかっていますが、その前半は絵コンテの制作期間ですもんね。

久保田 絵コンテのための取材をはじめ、色んなことを繰り返して時間がかかってしまいました。でも、それだけの大きな原作だったんですよね。

岩上 でも、絵コンテという映像の設計図が決まって、それを三部作という形で仕上げようと決まっただけの大きな原作だったんですよね。

久保田 制作に入ってからの変な仕切り直しみたいなことはありませんでした。だから、アニプレックスの担当さんに何かと迷惑はかけましたが、正直なことをいえば、後半戦の音響、V編（ビデオ編集）、

試写までの調整などはだいぶ楽しかったですね（笑）。矢島 アニプレックスの方々はみなさんいつも仕事に熱くて素敵なんですけど、〈冷血篇〉の制作が終盤に入ったときは、ホットを渡りこしてナチュラルハイみたいになっていて、大変さが察せられました。（冷血編）の試写会でお会いしたら、みなさん笑っていたんですよね（笑）。

岩上 それは何があったんでしょうね（笑）。

矢島 講談社は原作をお預けして脚本の打ち合わせに参加した後は、実作業という意味ではお手伝いできることがないので、ただただお待ちする立場。完成を信じて待つだけですから、申し訳なくもつつも、苦労というものはありませんでした。現場で作品を手がけているみなさんに比べれば、何もしていないようなものだと思います。素晴らしい映画にさせていただいてありがとうございました。

——新房さんは三部作が完成しての今のお気持ちはどうですか？

新房 正直な気持ちとして、終わってよかった、と。終わってなかったら大変でした。ファンのみなさんはもちろんなんですけど、西尾さんに申し訳が立たな

いという気持ちでした。

岩上 そうですね。それはありました。

久保田 よく待ってもらえたな、と。

新房 西尾さんにはものすごく協力していただいていますからね。オーディオコメンタリーにしても『混物語』にしても。だからなおさら、待っていただいていることが我々的には心苦しいものであったことは確かです。

矢島 西尾さんも一ファンとしてすごく楽しみにされていたので、作品が完成しないことは嬉しいニュースではなかったと思います。でも公開日が延びたとお知らせしても、それで西尾さんから制作チームへの信頼が揺らぐことは一回もなかったんです。実作業では何もできませんが、同じ大きなチームの中にいるという連帯感は、ずっと感じていましたし。何よりTVシリーズがずっと続いていたことで、西尾さんの創作意欲も刺激されて原作も刊行が続いていますしね。

新房 ありがたいですね。それにしてもこの前、西尾さんがアフレコの合間に原稿を書いているところを見ましたが、タイピングが滅茶苦茶速いうえに止

まらないので、びっくりしました。

岩上 私もキャラクターコメンタリーの収録のとき、実際に西尾さんが原稿を書いているのを横で見たんですが、あれは感動しますよね。

——え、収録のその場でお書きになることがあるんですか？

矢島 事前に用意していたキャラクターコメンタリーが映像の尺（長さ）に合わないとか、その場で削除したり書き足したりされるんですよ。

新房 あの即興での直しはすごいですよね。あれを見ていると、キャラクターコメンタリーは西尾さんだからできることだなと思います。他の人ではなかなかできないですよ。

矢島 〈冷血篇〉のコメンタリーの原稿が丁度昨日あがったんですけど、また『化物語』の最終話のときのように、羽川さんとんでもなく元気いっぱい、すごいことになっています。「羽川さん、『おっぱい』って何回言うつもりなの！？」って（笑）。そして何度も「にゃにゃめ」早口言葉を言わされています（笑）。パッケージでは本編だけでなく副音声も、忘れずに楽しんでほしいです。

〈物語〉シリーズのこれから

——完成した映像でみなさんがお好きなところはどこですか？

矢島 私は「忍野お！……忍野メメ！」と〈冷血篇〉の最後に阿良々木くんが叫ぶところが、アフレコで聞いていても泣きそうになったし、映像として完成したものもすごく好きです。このシーンを観たとき、自分はこのシーンの良さを何も分かっていなかったと思ったほど。アニメ〈物語〉シリーズで、映像になることで改めて気づかされるストーリーの良さというのには本当に多いんですけど、特にそう思ったシーンでした。「入はひとりて勝手に助かるだけだよ」が決め台詞の相手に、少年が「助けて」と叫ぶ。「少年が負けることで大人になる」という、青くて切実なテーマがぐっと刺さって、すごくいいシーンだと思います。神谷（浩史）さんの演技も素晴らしいです。原作に「吸血鬼の語活量で叫ぶ」と、普通の人間ではできないことが書いてあるんですけど、すごい表現力で……。いいシーンはいっぱいありますけど、あそこが特にぐっと来ました。

岩上 〈冷血篇〉だと、坂本（真綾）さんの、キスショットがいろいろな年齢に変わっていきながら、層と会話していくシーンがすごくよかったなと思います。演出的にも面白いし、坂本さんのお芝居の使い分けも素晴らしい。

矢島 「傷物語ビジュアルブック」でもインタビューさせていただいたのですが、キスショットのことを一入の女性として、フラットにとらえて向き合ってくださっているのが印象的でした。

——久保田社長はお好きなシーンは？

久保田 現場に関わっている立場だと、答えにくいところはありますけど……。

岩上 作っているところに近いと、なかなかのことでは言いづらいですね。

久保田 でもシーンというか、全体的なところで、神前（綾）さんの音楽と鍋田（陽太）さんの音響は素晴らしいかったです。僕らはやっぱり、自分たちの直接関わっていないところが印象に残るんです。キャストさんの力ももちろん。『傷物語』に関しては、音がすごかったなと思いますね。神前さんの劇伴は、エンディングの歌も含めて、すごくよくて。

新原 エンディングは3本ともよかったです。

久保田 特に2本目のエンディングは大好きです。

新原 うん。2本目にあんなすごいものを持ってきて、最後はどうするんだらうと思った。

久保田 そういう僕らが作っているところ以外でね。作品にプラスしてもらえた。そういうありがたみを、すごく感じた作品だったなと思いますね。音の力はすごいなと、あらためて思いました。

——では最後に、『傷物語』の完成を経て、『物語』シリーズが今後どうなっていくのか、話せる範囲でお聞かせください。

矢島 原作サイドとしては、実はシリーズ最新刊の『忍物語』が丁度一昨日に脱稿したところなんです。ちなみにその中にもまたチャレンジングな表現が出てきて（笑）。

久保田 またアニメ化に対する挑戦があるんですか（笑）。

矢島 はい、また映像にするという問題ありそうでした。（笑）西尾さんが「大丈夫です。このあたりまではアニメ化されませんから」とおっしゃって、私が「いやいや、こどもアニメ化してほしいで

すよ！？」とつっこみを入れるという、いつものやり取りがありました（笑）。考えてみれば最初のアニメ化以降、これをもう15作以上も言い合ってるんですよ。そんなやり取りがいつまでもできるというなと思っています。前作の『終物語』で層が警察官になったんですが、『忍物語』で大学生編に戻り、シリーズ史上もっともサスペンスに落ちた事件へ突入します。アニメが始まると、それが西尾さんにインスピレーションを与えて、また新しい物語がうまれるので、ずっとこの流れが続けばうれしいと思っています。まだまだシリーズとして書き続けていただきたいと思います。

久保田 アニメの現場としても、ここ6年、7年ずっとそういう形で僕らが作って西尾さんが書いてというのを続けていたんで、できればまた、僕らが作って、西尾さんが新作を書くという形が作れればうれしいですね。

矢島 この前西尾さんはアニメオリジナルエピソードも書いてみたいとおっしゃっていました。

新原 それは見たいですね！ 誰も知らない〈物語〉がTVで最初に出せたら、すごくおもしろいと思

います。

——岩上さんは当然、〈物語〉シリーズのアニメ化を続けたい気持ちはありますよね。

岩上 もちろんです。西尾さんの最新作が出るたびに、私も読ませてもらうと本当に面白いです。しかも、守りに入ってないんですよね。毎巻新しいことを仕掛けてきて、より〈物語〉シリーズの世界を広げていって、しかもそれが既存の世界観やキャラクターを壊さなくて、より深みを与えている。毎回、新作を読むたびに「これはすごいな」「これをアニメにできたら面白いな」といつも思ってます。でも、それはそれとして、まずは8月にスペシャルで放送する『終物語（下）』をきちんとしたものにしたいですね。『終物語（下）』は、特に読んだときにすごいと思った作品だったので、やっぱり阿良々木くんの高校時代のひとつの結着という意味で、いろんな謎も解けるエピソードです。スペシャル放送という変わった形での発表になりますけど、ぜひ見てほしい。〈冷血篇〉のパッケージが出て、『傷物語』という阿良々木君と怪異との出会いのエピソードが終わったあとに、『終物語』が完結するというのも、ひとつの美し

い流れですからね。そういう意味でも、『傷物語』と『終物語』をセットで楽しんで、見てもらいたいなと思っております。

新原 〈物語〉シリーズが終わったら、一緒に僕ももうアニメづくりから引退ですね（笑）。

久保田 西尾さん、やめられないな（笑）。

矢島 そうですね。ますます終われなくなりました（笑）。

プロフィール

新原 昭之

しんばう・あきゆき……近年の主な作品に『終物語』『3月のライオン』『ニセコイ』『華麗グラフィティ』（いずれも総監督など）など。

久保田 光俊

くぼた・みつとし……株式会社シャフト代表取締役、『〈物語〉シリーズ』を始めとする、シャフト制作作品の企画プロデューサーを務める。

岩上 敦宏

いわかみ・あつひろ……株式会社アニプレックス代表取締役兼プロデューサー。『〈物語〉シリーズ』を始め、シャフト制作の多くのタイトルを手掛ける。

矢島 真理子

やじま・まりこ……講談社編集。『〈物語〉シリーズ』を始め、多くの西尾維新作品を担当。

音響監督

鶴岡陽太

音楽

神前 暁

——何はともあれ、三部作完結おめでとうございます。

神前 無事完成して良かったです。最初の予告映像から5年以上が経ち、実際の制作に入ってからもう1年以上。あれだけの熱量の作品が出来上がって満足感がありますね。スケジュールのことを思い出すと、今でも胃がキュッとしますけど（苦笑）。

鶴岡 構想の段階からは壮大な時間が流れていますが、実際の制作時間は3作とも非常にコンパクトにまとまっていたんですよ。それぞれに全力で取り組んでいたらあっという間にこの1年が過ぎていったというか。だから私は逆にまだ完成した実感がありませんよね。「あれ、いつの間に終わっちゃったの？もうやらないの？」という「傷物語ロス」みたいな心境で（笑）。

——（笑）さて、これで本パッケージの劇伴インタビューも3作連続になるわけですが、今回はせっかく鶴岡音響監督も参加して下さったことで、

いつものように“尾石メモ”を参照しつつ、音楽制作の過程を“全曲解説”のようなスタイルで振り返ってみたいと思っています。

鶴岡 “尾石メモ”も三部になるとだいぶ洗練されたというか、「もう慣れた」感があったよね。（鉄血篇）や（熱血篇）のときはあまりの音楽的盛り場に驚きもしましたが、（冷血篇）にはその過程で培ってきたコンセンサスがあった。

神前 そうですね。前2作で音楽的なエッセンスはほぼ出尽くして、今回は尾石監督の指示も具体的なものが多かったです。

——たしかに、一部のときの殴り書きのような内容にくらべ、三部の“尾石メモ”は整然としていますね。鶴岡（鉄血篇）のときはパッションが過ぎていましたからね（笑）。（冷血篇）の尾石監督はちゃんと（鉄血篇）（熱血篇）でばらまいてきた音楽的モチーフをまとめてきていましたよ。

——では早速、三部の音楽を振り返っていきましょうか。オープニングはまず阿良々木暦と忍野メメの会話から。そこに流れたM1「四月六日」は、いきなり7分オーバーの長尺でした。

神前 シンセサイザーを使ったハートビートのこのサウンドは、（鉄血篇）でも序盤と終盤のシーンに印象的に使われているんですけど、（冷血篇）でもこの音を強調したい狙いがありました。（熱血篇）で映像的にも音楽的にもエンターテインメント色が増した分、ここにきて再びホラー色を打ち出したかったというか、この映画が怪奇作品であることの再提示をしたかった。

鶴岡 この低くて不穏な音が、実に映画館映えるんだよね。

神前 あの“ド・ドン”という音を、ここまで支配的に鳴らしてしまっているのかという気兼ねはありませんでしたね。

——続いて暦とキスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレードとの会話シーン。このM2「屋根の上で」はカリンパですか？

神前 カリンパですね。アンプを通していても、これは「化物語」の頃からよく使ってきたサウンドで、曲の展開が変わる後半からは「鬼物語」の劇伴と同じ音を使っています。会話の内容的にも初代怪異殺しについて触れているので、そことリンクさせました。

——M3「眷属」も引き続き暦とキスショットの回想シーン。曲の後半、曲に合わせて照明に次々と火が灯るシーンが印象的でした。

神前 転調して長調になるところですよ。このシーンではおっしゃるとおり最後に派手な演出があったので、会話中の協役に徹するというよりは、あえて明確なモチーフのあるピアノ曲にしました。

鶴岡 すごくゆったりした曲なだけで、カットの当たりはすごく精密で。

神前 今回の「傷物語」ではメインテーマである「étoile et toi」のメロディを多用していますが、これは暦とキスショットの関係を表したものの。その一方でM3「眷属」のメロディには、初代怪異殺しとキスショットの関係が込められています。（冷血篇）ではこのメロディが、裏のメインテーマになっているんです。

——そしてM4「悪くない春休み」。暦が買い物から

帰ってくるシーンですね。

神前 これはひと言「騙し」ですね。次のシーンへの布石です。

——まさに（笑）。そしてシーンは衝撃の食人へ。ここで流れたのがM5「おかしらつき」です。

神前 現代音楽的なアプローチのホラーです。

鶴岡 今回、僕の中で「現代音楽がこんなにも豊かな音楽だったとは」という再発見があったんですよ。

神前 たしかに何人かの現代音楽作家を研究しながら、「この手の音楽って適当じゃなかったんだ」と（笑）。M5「おかしらつき」ではアドリブではなく狙って、ジワジワとした恐怖を演出できたかなと思います。

——そして畳み掛けるようにM6「食物連鎖」が流れ、お経がマッシュアップされるという。

神前 M6「食物連鎖」は（熱血篇）の「千年樹」と似た系統ですね。ここは暦があまりのショックで“バグった”シーンなので、もっとぐちゃぐちゃでも良かったんですが、音楽でぐちゃぐちゃにならないギリギリの線を超えたのかなと。

鶴岡 このあたりは真のほうも最後の最後までブラッシュアップが続いていたシーンで、監督の頭の中にしか完成形がなかったから、音響も「このお経はなんなんだ？」とか言いながらSEをつけていたんだよね（笑）。

——そしてキスショットの「食べなくては死んでしまうぞ？」というセリフがあって、暦の絶望が描かれます。

神前 暦が跳び箱を荒らすシーンですが、ここであえてM7「一般常識」を淡々とした曲調に指示した尾石監督はすごいなと思います。

鶴岡 戦闘シーンにあえて平和的な音楽を当てる演出は、人物の葛藤をより鮮明にする映画的手法として確立しているんだけど、「傷物語」にはこうしたセオリーもしっかり潜んでいるんですよ。そのあたりが尖った作風でありながら、『傷物語』を良質なエンターテインメントたらしめている要因ののかなと思います。

——続けて流れたのが、不協和音の果てに賛美歌が鳴るM8「滑稽讃」でした。

神前 ここは結構難しいシーンでした。主観的な映像が次々と出てくるなかで、どこに寄せようか迷ったところがあります。

鶴岡 でも結果的にアウフヘーベンを具現化したようなシーンになりましたよね。

——まず「羽川翼を食べたくない」という気持ちから暦の中にあり、そのアンチテーゼとして、キスシーンが描かれたということでしょうか。

神前 僕の中ではそんな層に対し、羽川が「自分を食べてもいいよ」と言ったような気がしたんですね。

そこに聖母を感じて賛美歌を用いたわけで。

鶴岡 ここは「尾石メモ」にも鮮やかな指示はなく、神前さんのインスピレーションによって完成したシーンですね。

——どんどん行きましょう。M9「女の子のお屋敷」は混乱する層が、携帯電話のアドレスに羽川翼の名前を見つけたシーン。

神前 このあたりは原作ではものすごく事細かく描かれているのに、映画では大胆にカットを繋いでいるシーンなんですよ。なのでここでも層の感情の流れをどう音楽で表したいか、正直困りました。——羽川が呼び出され登場するシーンに、まったく説明がなかったですからね。

神前 その経緯がなんとなく曲から伝わってくればいいんですが。

——そしてメインテーマ「Étoile et toi」のバリエーションM10「友達。の、つもり」。層と羽川による長い会話劇でしたが、曲も長尺の6分でした。

神前 でもここは尾石監督が展開ポイントを全部指定してくれたので、そこまで迷子になることはなかったです。羽川が風船を突き破るシーンに、パチッとメインメロディがハマったのは気持ちよかったですね。

鶴岡 シンプルなようにいて要素が非常に多いのがこのシーン。尾石監督は「怪物語」のことを「羽川

翼を素敵に見せるための映画です」とおっしゃっていたので（笑）、なるほどなという力の入りようだったと感じます。だからこそこのメインテーマ、説得力がありますね。

——ここで層の葛藤が晴れ、キスショットとの戦闘を決定するM11「罪滅ばし」が流れます。

神前 いわゆるハリウッドサウンドというやつです。ここは盛る感じではなくて、じわっとした決意を表現しました。

鶴岡 こういう切り替わりのシーンにあえて展開のあるサウンドを当てるのは、『怪物語』ではシリーズを通して共通していた部分かもしれませんね。

神前 そうですね。わりとパーカス系の音色が多かったと思います。

——と、ここでコミカルなM12「下らない理由」。

神前 とりあえずメジャーコードではないだろうというところで、このような斜に構えたサウンドになりました。ハリウッド系のインド映画の劇伴みたいな。

鶴岡 これは神前さんの伝統芸ですね。『化物語』でもインド系テクノを多用してました。

——まだまだ続く層と羽川の会話シーン。ここでついに、層の「胸を触らせてはもらえないだろうか」という問題発言が飛び出します。

神前 M13「おっぱい」はチェンバロを用いたパロッ

ク風スカット。この音が流れるとエロスのイメージと結びついてしまうのはなぜなのでしょう。音楽側からすると結構、風評被害だと思うんですけど（笑）。

鶴岡 個人的には「これ必要な？」と疑問でしたが（笑）、でもこういうことをちゃんとやらないと、逆に恥ずかしいというか、「芸術映画を作ってるんじゃないんだぞ」という尾石監督の精神みたいなものを感じました。

——そういえば、一部と二部であれだけ多用してきたスカットが、三部ではこのシーンにしか使われていませんね。

神前 そうなんです。〈冷血篇〉は圧倒的にシリアスなので、サウンドもポップと半々だった〈鉄血篇〉や〈熱血篇〉と比べ、ずいぶん暗めなんです。だからその分、M13「おっぱい」が目立つんですけど。鶴岡 セリフと「ダバダー」が同時に最高潮に達していますけど、もはやフレンチでもなんでもない。これぞ日本が誇る完全オリジナルですよ（笑）。

神前 で、M14「奴隷根性」でオチがきますよと。——そして長かった層と羽川のシーンも、M15「続きは新学期」で締め括られます。

神前 指切りして無理やりいい話にまとめちゃってますけど、よくよく考えると層は本当に無茶な奴だなと。

鶴岡 その無理を重ねた承知だからこそ、音楽は余計に美しくという指示があったんだよね。

神前 この曲はレコーディングをやり直しているんです。ピアノのニュアンスをどこまで弱めるか。ほんの30秒の曲ですけども、すごく気を遣いました。——さて、物語はここで転換し、キスショットとの対峙を迎えます。

神前 M16「冷たい眼」はキスショットが層を言葉で責め立てるシーンと合わせ、どんどん同じフレーズを畳み掛けていく構成になっています。弦がいい仕事をしてますね。すごく聴いてて嫌な感じがするはずですよ。

——そして火蓋が切られた層とキスショットの戦い、ところがそこで流れたM17「等活地獄」は、以外にも静かなスタートでした。

神前 前半の首がスポンと飛ぶところまではあえて薄達し的な感じにしたいというのは、尾石監督のアイデアです。そこからだんだん後半に向けて盛り上がりつつありますが、尺が7分を超えているので、その上がっていく過程のなかにも細かく起伏や音色の変化はつけました。

鶴岡 これが「曲強い」というのは解せないよね。神前 解せないですね〜（笑）。ただ、クライマックスの戦闘シーンを長尺でまとめるのは〈鉄血篇〉からのことなので。むしろ3回目にして、要領を得た

ところはありますね。トランス系やハリウッド系のサウンドも過去2作で取り入れたものですし、尾石監督もちゃんとカットの当たりをつけてくれたので、時間はかかりましたけどなんとか乗り切れました。ちょうど曲がロックオペラになったところから、吉成（剛）さん作画に切り替わったじゃないですか。特にそこはバグジョンが感じられて、いいものになったなと感動しましたね。

——その戦闘後、流れたのは東京五輪入場曲のオマージュでした。

鶴岡 M18「グラウンド」はもう、昔の音をそのまま使っても良かったんですが、いろいろと事情がありまして。

神前 「ダメなら作ってしまえ」というのは、劇伴作家であれば何度も経験することなので、全然問題ありません（笑）。

鶴岡 ラジオの実況音声も新たに収録したのですが、ただのモノマネではなく、当時のフィーリングを背負って演じてくれた。神前さんの曲もそうですけど、ここは結果として本物より本物っぽいものが出来上がったなと思います。

——そして物語はラストへ。キスショットの首に食いついた層のシーンです。

神前 ここで流れたM19「エナジードレイン」の気持ち悪さは、〈鉄血篇〉や〈熱血篇〉にはなかったパター

ンだと思います。生々しいですよ、画も音も。

——このあとキスショットが種明かしをしたり、殺せと迫ったり、層の決断に絶望したりするクライマックスを迎えるわけなんです。ここではM20〜M22「死に場所」「責任」「みんなが不幸になる方法」の3曲が、途切れなく続きますよ。

神前 M20「死に場所」はM3「発展」のバリエーションですね。先ほども言ったとおり、〈冷血篇〉の裏テーマソングになっています。この後味の悪い結果にどう音楽で決着をつけるのか。おっしゃるとおり最後の決断が描かれるM22「みんなが不幸になる方法」までの間に、アンチクライマックス的な空気を作り上げていくことは高度な作業でした。

鶴岡 やっぱりエピソードがあっさりしている分、このM20「死に場所」からM22「みんなが不幸になる方法」の間でしっかり物語を終わらせる必要があったんですね。だから逆に僕がすごいと思うのは、この長いクライマックスを尾石監督が3曲にきっちり分けて発注してきたこと。このモヤモヤが残る後味の悪いシーンを、どうまとめていくかは彼にとっても難しかった作業だと思うんです。普通だったらM17「等活地獄」の戦闘シーンみたいな長尺で音楽を発注してしまいますよ。少なくとも僕だったら全部神前さんに任せちゃう（笑）。

神前 たしかに尾石監督のプランがなければ、〈冷血

篇)の隠れテーマと、怪奇映画の証であるシンセビート。これらの意味ある音楽によって、唇とキスショットの怪奇話が淡々と収束に向かっていくラストにはならなかったかもしれないですね。

——エビローグは羽川とのシーンで流れたM23「四月八日」と、キスショット、忍野メメとのシーンで流れたM24「傷物達の物語」でした。

神前 M23「四月八日」は「staple stable」のバリエーションです。この唇と羽川の会話が、「化物語」に繋がっていくんだという意味を含めました。M24「傷物達の物語」はアンビエントな一曲。最初はもう少しドラムなども入った、ポストロックっぽいサウンドだったんですけども。

神前 唇、キスショット、忍野が出てくるこのシーンは捉えようによってはすごく重いんだけど、「すでに話は終わっている」ことのほうを重視したんだよね。

神前 そうですね。ほどよくほろ苦い感じ。希望も何もないんだけど、あのクライマックスのときの圧迫だけはなんとか抜け出せた安堵感を、このサウンドから感じてもらえたらと思います。

——そしてエンドロールはクレモンティーヌとフランス人の少女が歌う「étoile et toi [édition le blanc]」。

神前 このデュエットは尾石監督からの提案ですね。少女はクレモンティーヌさんサイドに探していただ

いて、デモを聴かせていただきこちらから声質をリクエストさせていただきました。よく見つかりましたよね、あんな声の女の子。歌声に違和感がまったくなかった。

神前 尾石監督には確信があったんでしょうね。劇中における坂本真綾さんと同様に、クレモンティーヌさんと少女の間においても大人キスショットと子どもキスショットが写し鏡のように混ざり合うイメージがあったのでしょうか。そして流れる大ピアノコンチェルト。この世の最高のゴージャスって、こういう音楽だよなと感動させていただきました。この曲がエンドロールにあることで、「冷血篇」が三部作の集大成であり、映画としてもきれいな着地を迎えられた感じがすごいです。

神前 ありがとうございます(笑)。

——では改めて、「冷血篇」の音楽制作を振り返っていかがでしたか？

神前 やっぱり、尾石監督の「趣味性」の部分のしっかり共有できたのが大きいですね。8年前の「化物語」では、そこまで音楽的な趣味は発言していなかったんですよ。むしろ映像演出の面からスタイリッシュでモダンな人だと感じていたんですけど、それが「傷物語」になると、マニアックな映画音楽の要素がたくさん出てきた。

神前 怪奇映画があり、東宝映画があり、ミシェル・

ルグラン的なフレンチ要素があり……総じて古い映画へのリスペクトですね。

神前 スタンリー・キューブリックやジョン・カーペンターに、黒澤明や市川崑。フレンチはルグランだけでなくフランス・レイなども。なんだかこれだけで、彼のことを好きになれますよね。映像作家として、通ってきた文化圏が見えるというか、3作を通じて彼のイマジネーションがどのようなもので培われてきたのかを時間をかけて知れたことは、音楽制作にとっても好影響を与えたと思います。

神前 たしかに時間をかけてきたことによるメリットを、「冷血篇」では余計に感じられたかもしれませんね。より音楽のキャッチボールが深まったというか、尾石監督や神前さんと一緒にこれまでの創作を昇華できたという満足感は、すごく大きいです。

プロフィール

神前 美

こうさき・さとる……作曲家・音楽プロデューサー。〈物語〉シリーズでは「化物語」「傷物語」「猫物語(黒)」などの劇伴・OPを担当。

神岡陽太

つるおか・ようた……音楽監督。主な作品に「(物語)シリーズ」「魔法少女まどか☆マギカ」「打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」など。

étoile et toi [édition le blanc]

歌：Clémentine & Ainhwa

作詞：meg rock

作曲：神前 美 (MONACA)

編曲：高田龍一 (MONACA)

制作協力：福岡 宣哉 河井 留美 (POSSION HEADS)

étoile et toi

et toi et moi

le monde est vous

vous êtes le monde

étoile et toi

et toi et moi

tout ce que je vois

tout ce que je ressens

tu es mon univers

je peux vous entendre appeler mon nom

je peux te sentir dans mes bras

et c'est l'amour

qui va durer pour toujours

étoile et toi

et toi et moi

tu es mon univers

je peux vous entendre appeler mon nom

je peux te sentir dans mes bras

et c'est l'amour

qui va durer pour toujours

étoile et toi

et toi et moi

tu es mon univers

TRACK LIST

01. 四月六日
02. 屋根の上で
03. 眷属
04. 悪くない春休み
05. おかしらつき
06. 食物連鎖
07. 一般常識
08. 滑稽譚
09. 女の子のお届物
10. 友達。の、つもり
11. 罪滅ぼし
12. 下らない理由
13. おっぱい
14. 奴隷根性

15. 続きは新学期
16. 冷たい眼
17. 等活地獄 ～ Soundtrack Version ～
18. グラウンド
19. エナジードレイン
20. 死に場所
21. 責任
22. みんなが不幸になる方法
23. 四月八日
24. 傷物達の物語
25. étoile et toi [édition le blanc]

BONUS TRACK

26. Bonus01「傷物語」制作発表 PV BGM
27. Bonus02 熱血篇 特報 BGM

MUSICIANS & STAFF

音楽：神前 研 (MONACA)

音楽制作協力：斎田雄一 (MONACA)、渡辺 研、みずみゆり (MONACA)

Piano：梶原真人

Horn：高橋雄正、大夏 周、伊藤 貴、村本 康史

Flute：高島 高生

Chorus：仁科みどり

Strings：貴船 裕ストリングス

Programming：神前 研 (MONACA)、渡辺 研、高田雄一 (MONACA)

Recorded, Mixed & ProTools Opened by 近藤圭司 (SIGN SOUND LLC)

Recording Studio：Sound City

Mixing Studio：Sign Sound Studio

Mastering Engineer：茅根龍司 (Sony Music Studios Tokyo)

Mastering Studio：Sony Music Studios Tokyo

音楽プロデューサー：山内真治

「傷物語」
劇伴音楽集
其ノ参
冷血篇
収録楽曲



CAST

両真々木蓮：神谷浩史
キスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレード：松本真純
羽川 真：堀江由衣
志野メメ：櫻井孝宏

STAFF

原作：西尾維新『怪物』(講談社 BOX)
キャラクター原案：VOFAN
総監督：新藤昭之
監督：黒石繁也
脚本構成：宮富智子・新藤昭之
キャラクターデザイン：渡辺明夫・守岡英行
原作画監修：守岡英行・山村洋貴
作画監督：岩崎たいすけ・小原祐美・大橋裕之
美術監督：黒島秀清
美術設定：武内宣之
色彩設計：日比野仁
CG ディレクター：黒野秋也・段東英久
VFXスーパーバイザー：加藤達哉
撮影監督：加藤達哉
編集：杉原智典
音響監督：鶴岡雄太
音楽：神谷 純
アニメーション制作：シャフト

PRODUCTION STAFF


ジャケットイラスト
デジタル作画：守岡英行
ジャケット監修：渡辺明夫
デザイン：青森 真 (yama)、黒澤伸生 (yua)、山口真幸 (yuu)
エンコード：山所光樹 (MAGIO)、千葉聖 (MAGIO)、山口真司 (MAGIO)
オーサリング：千葉聖 (MAGIO)、山口真司 (MAGIO)
制作進行：内藤あづさ、黒澤伸生、永野 聖祐
美術担当：大橋 聖、内々美行
監製：黒澤伸生、大橋 聖、新藤昭之
制作：渡 明夫、山所光樹、山下 竜子
プロデューサー：池上 雅博
協力：新藤昭之、矢野昌史 (シャフト)、松本雅史 (シャフト)、行木 孝史 (シャフト)、
西沢 真純 (シャフト)、黒島 祐希 (講談社)、石橋 幸希 (講談社)

MENU DESIGN


企画：徳田利尚 (アパコ株式会社)
ディレクター：KYO kyo (PLAMOV)
デザイン：HISHO (PLAMOV)
プロデューサー：大橋 聖二 (アパコ株式会社)、渡辺 明夫 (アパコ株式会社)

1. 本編：DTS-HD Master Audio 5.1ch(96KHz/24bit) 2. 本編：DTS-HD Master Audio 2.0ch(96KHz/24bit) 3. オーディオコメント：DTS STEREO	APPROX.82min.	2巻	16:9 HD シネマスコープ 1920×1080p (一部特典映像 HD ワイドスクリーン 1920×1080i)	 <small>DTS, the Datasheet, and DTS HD are registered trademarks of DTS, Inc.</small>
特典映像： リニア PCM STEREO(48KHz/24bit)(一部 48KHz/16bit)	MPEG-4 AVC	COLOR		

- このディスクは、プレーヤーを挿入後、自動的に本編の再生を開始します。
- このディスクは、チャプターメニューでチャプター選択操作をすることができます。
- このディスクは、本編再生中にプレーヤーまたはリモコンの操作により、“ポップアップメニュー”を呼び出すことができます。
詳しい操作方法は、プレーヤーの取扱説明書をご確認ください。
- このディスクには、コピーガード番号が記録されています。プレーヤーからの映像出力をビデオデッキなどを經由して再生すると、コピーガード番号の影響で映像が乱れる場合があります。プレーヤーの映像出力は、直接テレビモニターにつないで再生して下さい。
- このディスクは、パソコンによっては正常な動作をしないことがあります。
- くわしい再生上の取り扱い方については、ご使用になるプレーヤーなどの取り扱い説明書をあわせてご覧下さい。



ブルーレイディスク（BD-ROM）は高品位の画質や音声を記録した新世代光ディスクです。
BD-ROM 対応プレーヤーで再生してください。



この CD を、著作権法で認められている権利者の許諾を得ずに、①賃貸業に使用すること、②個人的な範囲を超える使用目的で複製すること、③ネットワークを通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にする事を禁じます。

【鑑賞上のご注意】

- 視聴する時は、明るい場所で、画面に目を近づけすぎないようにして下さい。●疲れている時や睡眠不足の時は、視聴を避けてください。●ヘッドホンを使う時は、はじめからボリュームを上げすぎないで下さい。また、大音量で長時間続けて聴かないで下さい。
- ＜光の刺激による発作について＞ごくまれに強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前にお必ず医師に相談してください。また、視聴中にこのような症状が起きた時は、すぐに視聴を中止して医師の診察を受けて下さい。
- ＜こんなときはすぐに視聴を中止する＞次のような時は、すぐに視聴を中止して下さい。視聴を中止しても治らないときは、医師の診察を受けて下さい。●めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じた時。●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。
- このビデオグラムは、光・色などの映像に関し、現行のテレビ用の表現ガイドラインに準拠しておりませんのでご了承下さい。

【取扱上のご注意】

- ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないようにお取り扱い下さい。●ディスクが汚れた時は、乾いた布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。ペンジンや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは非常に危険ですので絶対に使用しないで下さい。

【保管上の注意】

- 直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用後、ディスクは必ずプレーヤーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。●ケースの上に重い物を置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをする場合がございます。

- この商品は、一般家庭における私的再生に用途を限って販売されています。従って有償・無償に拘らず、権利者の書面による事前の承認を得ず、貸与・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。

株式会社アニプレックス www.aniplex.jp (PC・携帯共通)

株式会社アニプレックス
 【ご購入いただいた商品に関するお問い合わせ】アニプレックスカスタマーセンター
 メールによるお問い合わせ：www.aniplex.co.jp
 電話：03-5211-7555（土・日・祝日・年末年始除く 10 時～ 18 時）



©西尾維新／講談社・アニプレックス・シャフト
 © 2017 Aniplex Inc. ANZX12203

